1990年7月6日発行（毎月2回第1・第3金曜日発行）第5巻第13号通巻98号

ファミコン必勝本
Vol.13 特別付録



# 「水滸伝」
## 天命の誓い

■光栄
■6月29日発売
■¥11800（税抜き）
■3M、B・バックアップ付

好漢、強者、無頼漢…キャラクター&コマンド徹底解説!

君側の奸、高俅を討つための

# 実戦DATA FILE

## ◉108の魔王、伏魔殿より世に出ずるのこと

時は11世紀、大宋は仁宗皇帝の時代。江西信州にある竜虎山（道教の大本山）の伏魔殿より108の魔王が中国全土に放たれた。

その魔王達こそ、「水滸伝」の主役である英雄豪傑108人の化身ってわけだ。この豪傑達が、時を経て徽宗皇帝の御代、天命により出会っては別れ、やがては梁山泊に集結し、義賊となり正義を行う。というのがこの物語なんだ。

パソコンゲームとして世に出たときは、あの「信長の野望・戦国群雄伝」と同時発表されたためか、今ひとつ目立たなかった。しかし、ゲームの完成度はすこぶる高く、いまだ根強い人気のある作品だ。今回初めて経験するキミもきっと「水滸伝」の世界に魅了されることだろう。







←悪漢「高俅」を倒すことが、ゲームの勝利条件だ




➡毎年春になると、ぼやいている徽宗皇帝。あわれ……

## ◉プレイヤー、シナリオの選択をするのこと

それではシナリオと、ゲームの概略について簡単に説明しておこうかな。シナリオは次の4編からなり、シナリオによっては最大7人までのマルチプレイが可能だ。

「林冲　高俅の手先を斬り逃亡するのこと」
「宋江　誤って閻婆惜を殺害するのこと」
「宋江　反詩を吟じ捕えられるのこと」
「晁蓋　史文恭の毒矢に当たり戦死するのこと」

ゲームの目的は、悪政を行い栄華をほしいままにする高官「高俅」を斬り、宋国の愁いを絶つことで全国統一をすることじゃないんだ。

ただし、高俅本人が統治している府州に攻め込むためには、徽宗皇帝の勅令を受けなくちゃいけない。いくつかの府州を統治して、人気が250以上になった状態で、新年を迎えると、ようやく皇帝からの勅令が下されるってわけだ。

各シナリオのスタートは、水滸伝の話にそって1101年から1105年に設定されているが、いずれも金国が侵入してくるまでには決着をつけなければならない。金国が侵入してくると有無を言わさずゲームオーバー。はたしてそれは何年の事なのか？ 一度自分の目で確かめてほしい。



## データの意味と見方をチェックするのこと

ゲーム中には255人のキャラクターと、49の府州が登場し、各自下の表の要素を持っている。

ゲームが進むにつれて、その数値は変化していく。それらの要素は実行したコマンドの効果や、ゲーム進行にも重要な影響を与えるのだ。

自分の統治している府州と配下の強者のステータスぐらいは、きっちり把握して、適材適所の人材活用を心がけてほしい。

### 一 キャラクター要素

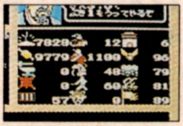
この要素のうち、腕力、技量、知力は経験を積むことによって成長するという嬉しいシステムだ。




| 要素名 | 意　味 |
|---|---|
| 名前 | キャラクター固有の名前 |
| 年齢 | 寿命の心配は無いけど、金国が…… |
| 身分 | 地位または職業。なんと全27種類 |
| 所属 | 誰の配下か。当然本人には無い |
| 小者 | その人が抱えてる直属の兵士数 |
| 操舵 | 船を操る能力。川や湖での戦闘に有利 |
| 船 | 船が無いと戦争時に川、湖に侵入不可 |
| 体力 | 命令を実行するのに必要。 |
| 腕力 | 力の強さ。戦争、奉仕等に影響 |
| 技量 | 武器を操る能力。主に狩猟に影響 |
| 知力 | 頭の良さ。金品の移動、外交等に影響 |
| 忠義 | 忠誠、礼節を重んじる度合 |
| 仁愛 | その人の優しさを表す |
| 勇気 | 勇気を表す(見たままやな) |
| 人気 | 好漢のみ表示。250を越えると勅命 |
| 忠誠度 | 配下のみ表示。好漢に対する忠誠度 |

### 二 府州の要素

金や食料は切らすことがないよう気を付けよう。また、造船所と武器屋の有る無しは要チェックだ。



| 要素名 | 意　味 |
|---|---|
| 府州 | その府州の地名と番号 |
| 造船所 | その府州に造船所があるかどうか |
| 武器屋 | 上に同じ。無いと武器が買えない |
| 金 | 共鳴度40以上の領土で毎年１月に収入 |
| 食料 | １月に収入。足りないと小者が減少 |
| 鉄 | 武器を作るのに必要。調達で入手 |
| 毛皮 | 狩猟で入手。雑貨屋で売買できる |
| 物価 | 府州内の色々な物の相場。毎月変動 |
| 強者 | 府州内の強者の数 |
| 小者 | 府州内の強者が持つ小者数の合計 |
| 武装 | 小者がどれだけ武装されているか |
| 訓練 | 小者がどれだけ鍛えられているか |
| 人物 | 身分によって移動するので増減する |
| 城 | 府州内の城の数×５が強者数の上限 |
| 共鳴 | 支配者に対する住民の共鳴度 |
| 治水 | この値が高いと洪水を回避できる |
| 肥沃 | 土地の豊かさ。食料の収入に影響 |
| 繁栄 | 経済繁栄の程度。金の収入に影響 |

## 相性について

キャラクター要素の、忠義・仁愛・勇気のうち最高の要素が、その人物の性格を決定するんだ。キャラクター同士の相性は、性格の比較によって決まるってことになる。この相性は仲間にするとき、忠誠度の変化、義兄弟を作るとき等に影響を及ぼすのでよく覚えておこう。

## ◉コマンドの種類を把握するのこと



ほとんどのコマンドは、実行するたびいくらかの体力を消費するんだ。つまり、おんなじキャラばっかり連続して働かせると、ヘトヘトになって動けなくなってしまうってわけだ（体力は毎月５ずつ自然回復）。コマンド実行者には、内容に応じていくらかの経験値が得られ、経験値が100になるとその能力が１上がる。お気に入りの強者はビシバシ鍛えてあげよう（いざというときのため体力切れには注意）。

### 一 戦争



サブコマンドは、領土を増やすために他者の領地に攻め込む遠征と、府州に出た獣を倒しに行く退治の２種類。

遠征（体力ー10）には最大10人の強者を参加させることができる。ただし自分の領地か、遠征先が豪雪の場合と同盟国には攻め込めない。

退治は（体力ー15、腕力・技量経験＋50）、見事撃退すると、人気は上がる、経験値はでかい、と非常においしい。しかし、結果は強者の能力、小者の数、獣の手強さで決まるので、逆に殺されることも……。

### 二 奉仕

サブコマンドは治水、開墾、開発の３種類。府州の土地の価値を上げ、収入に影響する。

その成果は、実行者の腕力によって違う（体力ー15、腕力経験＋10)。共鳴度も多少ＵＰする。

### 三 製造

船や武器を作るコマンド（体力ー15)。船は操舵能力があり、技量70以上の者に限られる（技量経験＋15、知力経験＋10)。武器は技量60、知力50以上と鉄が必要（技量・知力経験＋10)。

### 四 移動

サブコマンドは、強者（体力ー10、知力経験＋７)、金品（体力ー10、知力経験＋15)、逃亡（体力ー15、人気低下）の３種類。金品は実行者の知力によって無事届く量が違う。

### 五 外交

不戦同盟と（体力ー25、交渉成立なら知力経験＋45、不成立＋18)、塞に迎える（体力ー25、交渉成立なら知力経験＋60、不成立＋23）の２種類。好漢が統治している府州でしか実行不可。

### 六 出向



雑貨屋、繁華街、造船所、武器屋に行くコマンド（体力ー10)。好漢か義兄弟しか実行不可。

雑貨屋は、食料、毛皮の売買ができる。価格は物価によって変動。繁華街では仲間を増やしたり、仲間になりそうな人物の噂話を聞いたりできる。人物がいれば仲間に誘うこともできるが、相性や人気度によって失敗する場合もある。断わられると人気が下がることもあるので、可能性を占ってから誘うのがベスト。造船所と武器屋は特定の府州にしかない。価格は物価によって変動する。

## 七 調達

サブコマンドは、金、鉄の２種類（体力−15、技量経験＋５、成功のとき知力経験＋13、不成功＋10、共鳴度低下）。成果は、実行者の知力、技量による。統治者の仁愛が高いと量は少ない。

## 八 狩猟

サブコマンドは食料と、毛皮の２種類（体力−20、技量経験＋15）。成果は、統治者の勇気と実行者の技量による。冬（12月〜２月）は実行できない。序盤は何かとお世話になるコマンド。

## 九 人事




義兄弟、追放、交代、命令の４種。配下の強者と義兄弟の契りを結ぶと、好漢同様にコマンドが出せるようになる。追放は強者を仲間から外し、交代、命令は属国に対して統治者の交代や、統治方針を指示をするコマンド。

## 十 軍備

サブコマンドは、雇い入れ、再編成、船の配備の３種。小者の雇い入れの価格は物価に連動。再編成、船の配備は、各強者の持つ小者、船の持ち主の変更をする。

## 十一 訓練

小者を訓練し、訓練度を上げるコマンド（体力−10、腕力・技量経験＋11）。成果は、統治者の忠義と、実行者の腕力、技量による。戦争が有利になることは言うまでもない。

## 十二 宴会

わずかずつだが、その府州内の強者全員の忠誠度が上がり、体力も回復する。強者１人につき金10（物価により変動）が必要。忠義の高い統治者だと効果は薄い。

## 十三 休養

働きすぎて疲れている強者は、命令を拒否し始める。そんなとき何もせず１ターン過ごし、体力を10回復させるコマンド。仲間が増えてくると、こんな心配も無くなってくるのだが……。

## 十四 施し

住民と強者の２種類のサブコマンド。住民に食料を施すと共鳴度が上がり、統治者の仁愛が高いと上昇率が大きい。強者にはに金を施し、上昇率は相手との相性に影響される。

## 十五 情報

統治下の府州、統治外の府州、領土の一覧、同盟中の好漢の４種類。各府州の強者、人物、逃亡者の状態等の情報を得ることができる。統治外の府州以外はコマンド回数には数えない。

## 十六 中断

セーブ、メッセージの表示速度の変更、ゲームの終了の３種類。

こまめなセーブを心がけるように（いまさら言う事でもないか）。

またしても一ヵ所しかセーブができないのは残念である。

## ◇逃亡中のコマンド




逃亡中は、実行できるコマンドがかなり制限される。逃亡（隣接する府州に移動する、体力−15）、人物を誘う（優れた人物はなかなか仲間になってくれないが）、ねぐら（逃亡をやめ、領土を定める）、休養、情報、中断の６種類。

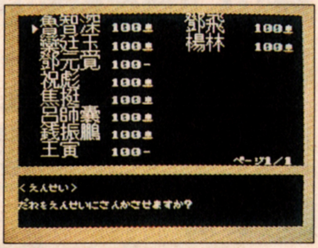
シナリオ１の好漢は皆、逃亡中の状態でスタートするのだ。

# ◉勇もて兵火剣戦を破り、知もて大軍を砕くのこと

待ってましたのHEX戦。水滸伝の戦闘は、むちゃおもしろい。これまでに出た光栄の作品と比較しても、頭ひとつリードしていると断言してもいい。火計に、一騎討ちに、飛び道具、さらには妖術まで飛び出す多彩な戦法に、四季折々に変化する背景。う〜ん豪華だ。

## 一 遠征の前に

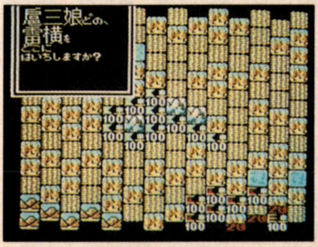
戦争に連れて行く強者を揃えたり、事前に攻め込む府州をチェックするのはもちろんだが、武装度、訓練度も、きっちり100まで上げておきたい。水滸伝は従来の作品以上に、防御側が有利なのだ(暴力的な城防御度には泣ける)。多少兵力で勝ってる程度じゃ絶対に勝てないぞ。




➡攻め込める強者は10人。よく検討してベストメンバーで行こう

## 二 出陣〜戦闘

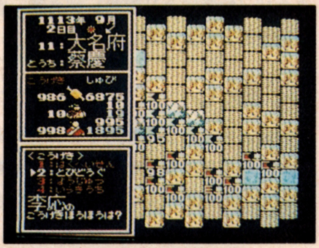
準備万端整ったらいざ出陣。どの府州から攻め込むかで、配置ポイントが違う。地形によっては重要な要素だ。移動(体力−1)には通常移動と、移動中に敵と接触したら即攻撃ができる攻撃移動がある。また体力は10未満になると、身動きがとれず、退却もできなくなるのだ。




←配置ポイントも重要な戦略要素。最短ルートで、体力の消費を少なくするのだ

## 三 飛び道具

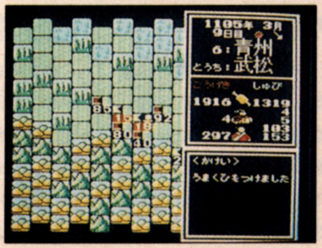
白兵戦は(体力−2、腕力経験+1)隣接してないと攻撃できないが、飛び道具だと(体力−1、技量経験+1)、1HEX先の敵を攻撃できる。ただし、60以上の技量が必要で、使用回数は武装度による。技量85以上だと、敵の強者の体力に直接ダメージを与えることもあるんだ。




➡李応の旦那は腕力はいまイチだが、技量があるので心強い

## 四 工作

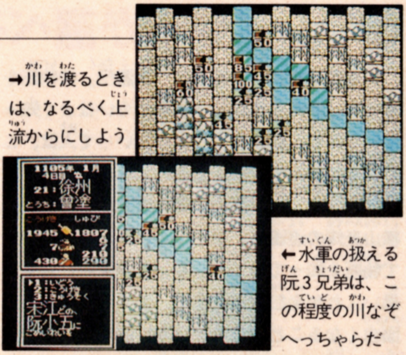
火計、消火(体力−1、知力・技量経験+1)援軍の3種類。火計には知力60以上が必要で、季節・地形、敵の知力に影響される。消火は技量40以上が必要で、自分のいるHEXと隣接HEXに有効。援軍は防御側のみで、戦争に参加してない強者を1人新たに投入できる(卑怯)。




←戦争には火計ができる強者を2、3人連れて行くと、なにかと役に立つぞ

## 五 川、湖の移動

数ある水滸伝の地形の中でも特に異質なのが川と湖だ。船を持たない強者は、このＨＥＸに侵入できない。いざ攻め込んだものの、にっちもさっちもいかず、すごすご退却するなんてのは情けないぞ。それに川には流れがあり、操舵能力の無い強者だとあれよあれよと言う間に流される。そのまま画面外に消えていったりした日にゃあ目が点だ。ちなみに冬は湖が凍るので船が無くても大丈夫（川は凍んないけどね）。

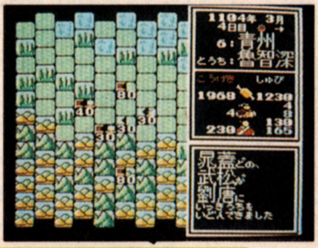



➡川を渡るときは、なるべく上流からにしよう

⬅水軍の扱える阮３兄弟は、この程度の川なぞへっちゃらだ

## 六 一騎討ち

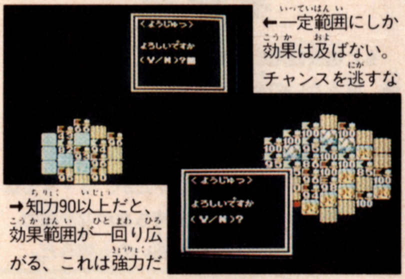
隣接した敵に一騎討ちを申し込む（体力－５、腕力・技量経験＋15、回避された場合は、体力－４、腕・技経験＋５）。どちらかの体力がゼロになるまで続けられる。あきらかに防御側に有利なコマンド。攻め疲れて、体力が減った所を見透かしたように挑んでくるので血管が切れる。




➡断わることもできるが、勇気の人はかってに応戦することもある

## 七 妖術

曇りの日のみ使用でき、限られた範囲内にいる敵部隊すべてを攻撃する最強、最大の攻撃法（見破られちゃあ何にもならんが）。80以上の知力と残り体力が50以上でないと使えないが、成功すると小者、体力に大ダメージ与え、数ターン動けなくなる。相手の知力が高いと失敗することもある。（体力－20、知力経験＋５）



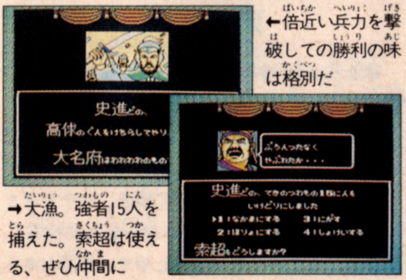

⬅一定範囲にしか効果は及ばない。チャンスを逃すな

➡知力90以上だと、効果範囲が一回り広がる、これは強力だ

## 八 戦後処理

戦争に勝ったならば、お待ちかねの生け捕りにした強者の処理である。処刑、逃がす、仲間にする、捕虜にするのいずれかだ。とりあえずばんばん仲間にしてもよい。逃がすぐらいなら処刑しちまったほうがいいと思うぞ（ひでー）。

仲間になるのを拒むヤツは、いったん捕虜にしておいて後日あらためて誘ってみよう。




⬅倍近い兵力を撃破しての勝利の味は格別だ

➡大漁。強者15人を捕えた。索超は使える、ぜひ仲間に

# ◉プレイヤーが選べる好漢達のこと




いきなりだが、みんなは「水滸伝」の物語を知っているだろうか？　名前ぐらいはよく知っているけど、話はあまり知らないって人は、この機会に読んでおくことをおススメしよう。

駒田信二、吉川英治、柴田練三郎らの小説や、横山光輝の漫画等、なんでもいいから一度読んで物語を知っておこう。キャラクターに対する思い入れが全然違ってきて、より一層ゲームが面白くなることはまちがいないからね（すでに読んだ人にはよけーなお世話だろーけど）。

逆にゲームやった後に読んで、ゲーム中に活躍したあのキャラは、こういう人物だったんだなぁって理解するのも楽しいけどね。

以前「三國志」に熱中した経験があるキミなら「水滸伝」にも夢中になれるはずだよ。

とまあ雑談が長くなっちゃったけど、ここからはプレイヤーが選択できる10人の好漢達を紹介していこう。好漢達は、それぞれ個々の能力値と性格づけがされていて、同じシナリオでも好漢が違うと全然違ったゲーム展開になるのだ。

やたら有利な好漢もいるし、その逆もある。どの好漢でプレイするかはもちろん君の自由だ。

## 魯智深

もと延安経略府の提轄（役人）で、本名は魯達。歌うたいの金親娘を助け、誤って肉屋の鄭を撲殺し、お尋ね者に。身を隠すため五代山で出家、智深の法名を受ける。あだ名は花和尚。

シナリオ1・2では逃亡中だが、3・4では楊志、武松ら6人の配下を持ちなかなか強力。見かけの割に意外と仁愛が高いのも強みだ。

| | |
|---|---|
| 体力 | 100 |
| 腕力 | 95 |
| 技量 | 68 |
| 知力 | 49 |
| 忠義 | 63 |
| 仁愛 | 74 |
| 勇気 | 88 |
| 操舵 | ○ |



## 史進

華陰県は史家村の庄屋の息子。全身に9匹の青龍の入れ墨があり、あだ名は九紋竜の史進。ふとした事から山賊の朱武らと親しくなり、その関係を役所に密告され逃亡の身となる。

朱武、陳達、楊春を配下に置き、シナリオ2では唯一逃亡中でない好漢。精神値も結構高く、全シナリオを通じてプレイしやすい好漢だろう。

| | |
|---|---|
| 体力 | 98 |
| 腕力 | 91 |
| 技量 | 79 |
| 知力 | 45 |
| 忠義 | 74 |
| 仁愛 | 69 |
| 勇気 | 95 |
| 操舵 | × |



## 林冲

もと東京八十万禁軍の槍棒の教頭であったが高俅の策略にはまり、滄洲牢城に流罪になる。やがて高俅の刺客を殺し脱走、柴進のすすめで梁山泊へ入る。あだ名は豹子頭。

シナリオ1・2で選択可能。忠義はガチガチの100である。宴会は義兄弟に任せよう（笑）。シナリオ3では晁蓋、4では宋江の配下。

| | |
|---|---|
| 体力 | 98 |
| 腕力 | 92 |
| 技量 | 77 |
| 知力 | 54 |
| 忠義 | 100 |
| 仁愛 | 61 |
| 勇気 | 80 |
| 操舵 | ○ |



## 武松

清河県の出身。柴進の家に身を寄せているとき、宋江と出会う。景陽岡で人食い虎を拳骨で殴り殺す話、毒殺された兄の仇討のため潘金蓮、西門慶を殺す話等、原作でも活躍の場は多い。

シナリオ1・2で選択可能。おつむはちょっと弱いので、妖術には注意。そういえばＴＶドラマ版の武松は、ハナ肇が演ってたんだよなぁ。

| | |
|---|---|
| 体力 | 100 |
| 腕力 | 93 |
| 技量 | 75 |
| 知力 | 34 |
| 忠義 | 68 |
| 仁愛 | 55 |
| 勇気 | 98 |
| 操舵 | × |



## 楊志

三代にわたる武門の家柄。五候楊令公の孫。若年で武挙（武官試験）に通る腕前。顔に青痣があり青面獣とあだ名される。生辰綱（誕生祝いの財宝）を輸送の途中、晁蓋に奪われ失脚。

シナリオ1・2で選択可。ステータスは、ほぼ問題が無い程度に安定している。序盤は仁愛の義兄弟を作るのに苦労するかなって程度。

| | |
|---|---|
| 体力 | 98 |
| 腕力 | 88 |
| 技量 | 79 |
| 知力 | 66 |
| 忠義 | 97 |
| 仁愛 | 58 |
| 勇気 | 79 |
| 操舵 | × |



## 晁蓋

もと鄆城県は東渓村の名主。槍、棒術を好み義に厚い。あだ名は托塔天王。生辰綱強奪の罪が発覚して梁山泊入り。王倫の死後、長となるが史文恭に殺された。108星には含まれない。

シナリオ2・3に登場。2では逃亡中ながら呉用、公孫勝、劉唐、阮3兄弟の強力メンバーだ。3では更に林冲、花栄らを加え10国を統治。

| | |
|---|---|
| 体力 | 89 |
| 腕力 | 72 |
| 技量 | 54 |
| 知力 | 70 |
| 忠義 | 96 |
| 仁愛 | 68 |
| 勇気 | 76 |
| 操舵 | ○ |



## 宋江

山東省鄆城県の押司（上級書記）。義を重んじて財を軽んじる人で、天下の好漢と交わりを結ぶことを好んだ。人の困窮を助けるのがしょっちゅうだったため、皆が及時雨（恵みの雨）と呼んだ。晁蓋亡き後、梁山泊の総頭領となる。

シナリオ2・4に登場。2は逃亡中だが、4では梁山泊を抑え、配下の数、メンバーも凄い。

| | |
|---|---|
| 体力 | 86 |
| 腕力 | 47 |
| 技量 | 54 |
| 知力 | 76 |
| 忠義 | 81 |
| 仁愛 | 100 |
| 勇気 | 62 |
| 操舵 | × |



## 李逵

生まれは沂州沂水県の百丈村。二丁の板斧を使いこなし、黒旋風とあだ名される。江州で戴宗のもと牢番やっていたが、流刑の宋江を助けるため大暴れ。宋江を救出し梁山泊に入る。

シナリオ3に登場。こいつの人間性を構成してるのは、ほとんど勇気だけ。仁愛19は豪快だ。王進や柴進が仲間になるのはいつのことやら？

| | |
|---|---|
| 体力 | 99 |
| 腕力 | 95 |
| 技量 | 54 |
| 知力 | 15 |
| 忠義 | 59 |
| 仁愛 | 19 |
| 勇気 | 100 |
| 操舵 | × |



## 李俊

廬州の出身。もとは揚子江で船を操り、船頭を家業にしていた。水泳がうまく、混江竜と呼ばれる。いつもタイミングよく現れては宋江の危機を救う。梁山泊では水軍の頭領。

シナリオ3で登場。最初から領土を持ってはいるが、2ヵ所も高俅領と接しているのは辛い。思い切って北西に移動することをすすめる。

| | |
|---|---|
| 体力 | 85 |
| 腕力 | 58 |
| 技量 | 74 |
| 知力 | 62 |
| 忠義 | 70 |
| 仁愛 | 81 |
| 勇気 | 52 |
| 操舵 | ○ |



## 李応

独竜岡李家荘の大官人。渾鉄づくりの点鋼槍の名手で、背中に5本の飛刀をかくし、百歩離れて人を倒す。あだ名は撲天鵰。宋江の誘いを拒み続けるが、呉用の知略に落ち梁山泊入り。

シナリオ4で選択可。なにより府州の場所が最悪。宋江、魯智深、曾塗に囲まれて動けない。李俊同様、この府州は捨てて新天地を目指そう。

| | |
|---|---|
| 体力 | 93 |
| 腕力 | 68 |
| 技量 | 86 |
| 知力 | 62 |
| 忠義 | 60 |
| 仁愛 | 71 |
| 勇気 | 79 |
| 操舵 | × |



# ◉その他の好漢、無頼漢達のこと




「水滸伝」に登場するキャラクター達は全部で 255人（ほかに雑貨屋のおばちゃんとかもいるけどね）。さすがにそんなだけの数を全員紹介するわけにもいかないんで、今回はつかえる強者をピックアップして、ただだーっと載せていこう。

とにかくゲームを進めていくためには、じゃんじゃん仲間を増やす必要がある。ここに紹介するキャラクター達は、ぜひ仲間にしたい強者だ。もちろん、序盤の人気が低いときは、優れた人物はほとんど仲間になってはくれない。相性にも影響されるってことも前にのべたと思う。

逃亡中の好漢にだって、ホイホイついてくる強者も多いが、ほとんどが頭数を揃えるだけってやつらだ。その中に思わぬめっけもんを見つけたときはうれしい。焦挺、楊林等がそうだね。

ある程度仲間がそろって、ぼちぼち領土を広げようとしているなら、義兄弟がほしい。義弟（もしくは義兄）は好漢の代わりに府州の統治を行いコマンドの入力ができる。義兄弟の申し込みは、人気や相性で断わられることもある。

仲間を効率よく増やすためにも、義兄弟は必要だ（レベルにより最大9人までつくれる）。

## 花栄



青州の出身。もとは清風塞の武官だったが、追われる宋江をかばい梁山泊へ。弓の名手であだ名は小李広。

| 腕 | 技 | 知 | 忠 | 仁 | 勇 | 舵 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 90 | 95 | 77 | 91 | 75 | 84 | × |

## 呼延灼



もと河東汝寧州の都統制。あだ名は双鞭。連環馬の兵法を用い宋江軍を悩ますが、徐寧の鈎鎌槍に破れる。

| 腕 | 技 | 知 | 忠 | 仁 | 勇 | 舵 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 84 | 81 | 44 | 50 | 43 | 71 | × |

## 秦明



声が大きく霹靂火とあだ名される。花栄が謀反を起こしたと聞き、成敗に行くが捕えられ、やがて梁山泊入り。

| 腕 | 技 | 知 | 忠 | 仁 | 勇 | 舵 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 89 | 81 | 29 | 79 | 78 | 90 | × |

## 呉用



字は学究。兵法に精通し、知謀は諸葛孔明に匹敵。智多星と呼ばれる。生辰綱事件が発覚したため、梁山泊へ。

| 腕 | 技 | 知 | 忠 | 仁 | 勇 | 舵 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 43 | 39 | 95 | 86 | 70 | 58 | × |

## 公孫勝



二仙山で羅真人のもと道術を学んだ道士。道術により風雨を呼び、雲に乗ることができる。あだ名は入雲竜。

| 腕 | 技 | 知 | 忠 | 仁 | 勇 | 舵 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 53 | 72 | 90 | 45 | 81 | 54 | ○ |

## 関勝



三國時代の名将関羽の子孫。青竜偃月刀を使い、あだ名は大刀。梁山泊討伐に向かったが、計略により投降。

| 腕 | 技 | 知 | 忠 | 仁 | 勇 | 舵 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 92 | 79 | 66 | 75 | 90 | 83 | × |

## 盧俊義



北京大名府の大富豪。あだ名は玉麒麟。盗賊の仲間になる気は無かったが、計略で罪を着せられ梁山泊入り。

| 腕 | 技 | 知 | 忠 | 仁 | 勇 | 舵 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 78 | 77 | 70 | 68 | 63 | 81 | × |

## 張清



石つぶてを飛ばして百発百中の腕前。あだ名は没羽箭。公孫勝の道術に幻惑され水中に落ち、捕えられる。

| 腕 | 技 | 知 | 忠 | 仁 | 勇 | 舵 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 69 | 93 | 51 | 72 | 66 | 83 | × |

## 董平



２本の槍の使い手で、双槍将とあだ名される。上官の程万里に愛想をつかし、梁山泊に寝返り、東平城を襲撃。

| 腕 | 技 | 知 | 忠 | 仁 | 勇 | 舵 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 81 | 73 | 77 | 82 | 51 | 73 | ○ |

## 索超



生来ひどく短気で、ことがあると真っ先に飛び出す気性。あだ名は急先鋒。楊志らに大儀を解かれ梁山泊入り。

| 腕 | 技 | 知 | 忠 | 仁 | 勇 | 舵 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 75 | 84 | 47 | 62 | 41 | 89 | × |

## 扈三娘



日、月ふたふりの刀を使いこなす。あだ名は一丈青。林冲に生け捕られ捕虜となり、そのまま梁山泊入りする。

| 腕 | 技 | 知 | 忠 | 仁 | 勇 | 舵 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 68 | 81 | 51 | 70 | 72 | 59 | × |

## 朱武



武芸の腕はさほどでもないが、兵法に精通し謀略にたけている。あだ名は神機軍師。史進とともに梁山泊入り。

| 腕 | 技 | 知 | 忠 | 仁 | 勇 | 舵 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 33 | 47 | 91 | 72 | 50 | 44 | ○ |

## 朱同



髭の長さが一尺五寸。関羽に似ているところから美髭公とあだ名される。宋江の計略で梁山泊入りさせられる。

| 腕 | 技 | 知 | 忠 | 仁 | 勇 | 舵 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 82 | 57 | 49 | 59 | 72 | 53 | ○ |

## 雷横



広い川もひと飛びで飛び越える。あだ名は挿翅虎。白秀英を殺してしまい、朱同に助けられ梁山泊に入る。

| 腕 | 技 | 知 | 忠 | 仁 | 勇 | 舵 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 76 | 60 | 38 | 83 | 32 | 55 | ○ |

## 魏定国



火攻めの兵法に詳しく、あだ名は神火将。兵を失うとも降伏をよしとせず、関勝の迎えでようやく投降した。

| 腕 | 技 | 知 | 忠 | 仁 | 勇 | 舵 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 74 | 81 | 66 | 52 | 81 | 66 | × |

## 単延珪



水攻めの兵法が得意で、あだ名は聖水将。魏定国とともに梁山泊討伐に出るが、もと上司の関勝に破れ投降。

| 腕 | 技 | 知 | 忠 | 仁 | 勇 | 舵 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 72 | 82 | 52 | 71 | 54 | 50 | ○ |

## 樊端



あだ名は混世魔王。弱年にして道士となり、神術、妖術をつかう。公孫勝の術に敗れ、梁山泊に加わる。

| 腕 | 技 | 知 | 忠 | 仁 | 勇 | 舵 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 67 | 53 | 80 | 56 | 42 | 40 | ○ |

## 柴進



あだ名は小旋風。天下の好漢の世話をすることを好む。李逵をかばい処刑されるところを梁山泊軍に救われる。

| 腕 | 技 | 知 | 忠 | 仁 | 勇 | 舵 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 62 | 69 | 75 | 75 | 94 | 49 | ○ |

## 蕭嘉穂



武芸に精通しており、豪快な性格で民の人気も高い。瓊南に捕われていた梁山泊の好漢達を住民と共に助ける。

| 腕 | 技 | 知 | 忠 | 仁 | 勇 | 舵 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 82 | 77 | 68 | 87 | 70 | 73 | × |

## 王進



東京八十万禁軍の教頭。高俅から逃れる旅の途中、史進の屋敷に逗留したさい、史進に武芸十八般を教える。

| 腕 | 技 | 知 | 忠 | 仁 | 勇 | 舵 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 88 | 73 | 71 | 79 | 91 | 73 | × |

## 曾塗



凌州は曾頭市曾家の長男。4人の弟がいて曾家の5虎と呼ばれる。梁山泊軍と戦うが敗北。曾家は壊滅する。

| 腕 | 技 | 知 | 忠 | 仁 | 勇 | 舵 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 83 | 79 | 66 | 68 | 62 | 80 | × |

## 田虎



もとは河北の漁師だったが、民衆を先導して勢力をのばす。2人の弟とともに3大王と呼ばれる。

| 腕 | 技 | 知 | 忠 | 仁 | 勇 | 舵 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 84 | 68 | 57 | 58 | 41 | 77 | × |

## 史文恭



曾家の都教師。晁蓋を罠にかけおびき出し射殺す。最後には盧俊義に捕えられ、腹を裂かれ肝をえぐられる。

| 腕 | 技 | 知 | 忠 | 仁 | 勇 | 舵 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 91 | 73 | 47 | 60 | 33 | 82 | × |

## 瓊英



親の仇を討つため武芸に励む。夢で出会った神人に石つぶてを投げる法を教えられ、やがて張清の妻となる。

| 腕 | 技 | 知 | 忠 | 仁 | 勇 | 舵 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 69 | 88 | 67 | 92 | 73 | 77 | × |

## 欒延玉



祝家荘の武芸師範の鉄棒つかい。城塞を構え梁山泊軍と戦うが敗北。乱戦の中で死ぬ。祝家荘も滅びる。

| 腕 | 技 | 知 | 忠 | 仁 | 勇 | 舵 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 84 | 77 | 46 | 76 | 66 | 81 | × |

## 龐万春



方臘配下の武将。弓の名手で、史進、欧鵬らを射殺す。火攻めにあい生け捕られ、肝をえぐられる。

| 腕 | 技 | 知 | 忠 | 仁 | 勇 | 舵 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 65 | 92 | 57 | 39 | 66 | 47 | × |

## 高廉



高俅の従兄弟で、道士としての修行を積む。妖術を使い宋江軍を悩ますが、公孫勝の術に破れ、雷横に斬られる。

| 腕 | 技 | 知 | 忠 | 仁 | 勇 | 舵 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 73 | 49 | 84 | 67 | 46 | 82 | ○ |

## 卞祥



田虎の配下。両腕には水牛並の力があり、武芸にも精通。盧俊義に捕まるが、宋江の丁重な扱いに感じ帰順。

| 腕 | 技 | 知 | 忠 | 仁 | 勇 | 舵 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 89 | 78 | 35 | 66 | 72 | 87 | × |

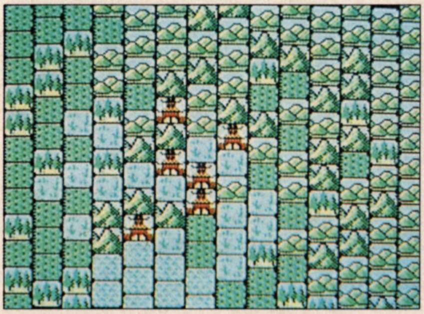
## ◉戦いの前に地形をよく知っておくのこと

ＨＥＸ戦のマップは、とてもバラエティーにとんでいる。地形効果はもちろん、季節や天候も重要な戦術要素だ。火計の成功率がそれらに左右されるのは当然だし、地形によっては船が必要不可決になる、妖術は曇りの日のみだ。

前も言ったけど武装、訓練度もしっかり上げておこう。これに差があるとすんごく辛いぞ。

強者は、技量40以上で消火ができ、60以上で飛び道具が使え、知力60以上で火計、80以上だと妖術が使える。これぐらいは覚えておこう。

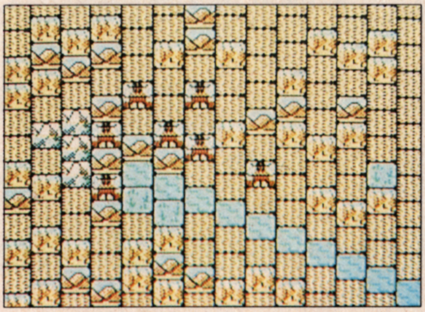
### 第10国　鄆州



攻め込んだ府州の位置によって、最初に配置されるポイントが違うってことも覚えておこう。

たとえばこの鄆州だと、４国から侵攻すると画面左上の方に配置ポイントがくるし、６国からだと右上の方になる。

ここ鄆州が自分の領土でない場合は、ぜひ手にいれたい府州だ。しかし、城の数は多いし、城の回りが沼だらけ、かなりの難所だ。

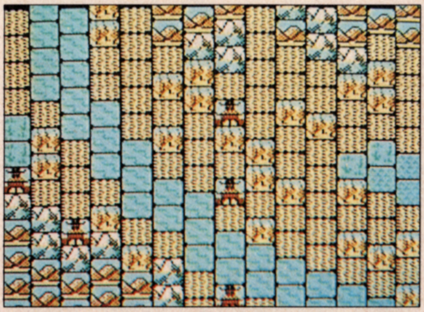


### 第23国　開封府

高俅の本拠地だ。さすがに城が多い。強者の数は城の数×５、強者がひとり100人の小者を抱えてるとする、つまり最悪だと3500人対1000人というむちゃくちゃ不利な状況になる。ま、そんなことはめったにないけどね。

川が流れているけど、さほど影響しないし、全体的に平地が多いんで簡単そうに見える。が、戦ってみると、城の重要さを思い知らされる。

### 第45国　江州



典型的な河川分段型。川の両側に城があるので船は絶対に必要だ。川沿いの城を攻撃しに行くには、一度川に侵入しなければならない。かなり下流なので流されないように。

この府州のように大陸の下の方にある４つの高俅領は、ほっといてもクリアはできる。だけど、呼延灼、銭振鵬、白欽、童貫、韓滔、董澄と優秀な強者が多いので、無視するのは惜しい。

# 水滸伝
天命の誓い






ファミコン必勝本 Vol.13 特別付録
1990年7月6日発行（毎月2回 第1・第3金曜日発行）第5巻第13号通巻98号